

F. A.R.

DOMINA LOS PODERES DE POINT MAN Y FETTEL ✡ EL MODO CAMPAÑA PASO A PASO Y CONSIGUE LAS MEJORES PUNTUACIONES EN CADA NIVEL ✡ LOS MEJORES CONSEJOS PARA TRIUNFAR EN EL MULTIJUGADOR



F.3.A.R.



Género: FPS
Desarrolladora: Day 1 Studios
Editora: Warner Interactive
Precio: 61,50€
Jugadores: 1-2
Online: 1-4
Idiomas:
Textos
Voces



Nota Marca Player

8.5

Por Carolina Cruz

INTRODUCCIÓN

Alma Wade vuelve, y con un nuevo retoño en su interior. Serán sus otros dos hijos los encargados de acabar con el no nato y así salvar al mundo de un mal mayor.

Disparos, muertes, terror, un hermano telépata y una madre, con apariencia de niña y producto de un experimento paranormal, embarazada.

Esta nueva entrega recupera a lo más granado de las antiguas; Paxton Fettel, difícilmente definido como un humano, te acompañará en esta entrega, no como enemigo, como debiera ser, sino como fuerte aliado y mayor apoyo en el juego; Alma Wade, a base de visiones y sustos, como era de esperar y por último, el mayor protagonista de la primera parte, PointMan. Personaje de cuyo pasado apenas se conoce nada, excepto que comparte madre con Fettel, a quien mató hace años. A lo largo de las anteriores entregas se va descubriendo que posee ciertos poderes psíquicos y que fue genéticamente alterado en experimentos de la Corporación Tecnológica Armacham, aquellos que crearon a Alma. Pero Alma ahora ya no es una simple niña/mujer que aparece y desaparece. Ahora está embarazada de un tal Michael Beckett, aquel protagonista de *F.E.A.R. 2: Project Origin*, quien estará ahora preso en una de las celdas de Armacham, investigado por los extraños sucesos ocurridos en la anterior saga.

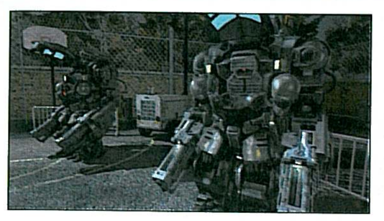
El juego que nos ocupa empieza también en esta institución por todos conocida. Estás atado de pies y manos a una silla, en una de las prisiones de la corporación. Después de cabecear unos segundos, alguien te habla, levantas la cabeza y ves a tu hermano muerto, Fettel. Descubres que tu madre -vuestra madre- está esperando un nuevo retoño. Y por temor a lo que pueda salir de aquella tripa, dais por sentado que vuestro principal objetivo ha de ser la destrucción de vuestro hermanastro.

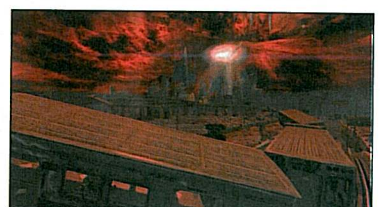
La dinámica de juego es simple desde un principio y se atañe al antagonismo clásico. Fettel y PointMan no formarán un equipo de soldados o un equipo telequinético. Su fuerza se basará en una mutua combinación que se beneficia en el campo de batalla al luchar juntos: el primero poseerá poderes psíquicos, de posesión o aturdimiento, mientras que la segunda empleará la fuerza primitiva del ataque cuerpo a cuerpo o del entrenamiento militar a base de granadas y de su pericia con cualquier clase de arma.

Si juegas el modo campaña, PointMan se convierte en el protagonista absoluto, mientras que Fettel será un simple acompañante que te dará alguna directriz o consejo y que aparecerá únicamente en momentos relevantes del juego o en los que haya que salvarte; pero si prefieres el modo cooperativo, tanto PointMan como Fettel serán los dos importantes a partes iguales. Un hecho a destacar en base a esto es que, al jugar en modo cooperativo, habrá dos finales solo diferenciados según quién haya puntuado más a lo largo del juego o quién haya resultado más veces "hijo preferido" en cada uno de los intervalos.

El juego se estructura en ocho intervalos:

- **La cárcel.** Es donde te despiertas. Hazte con los controles, aprende estrategias básicas que te servirán para el resto del juego y escapa de aquí con vida.





- **Barrios bajos.** No verás aún la luz del sol. Recorrerás los túneles subtérraneos para poder alcanzar la superficie, sorteando enemigos y ciertas criaturas de origen y físico desconocido.
- **Tiendas.** El exterior te lleva a unos grandes almacenes estilo sueco poblados de estanterías en los que encuentras una nueva variedad de enemigos, algo más peculiares...
- **Suburbios.** Te aprenderás de memoria los patios traseros y el interior de los hogares de un típico barrio norteamericano de clase media. Y te enfrentarás a Armacham dándole con su propia medicina.
- **Torre.** Un pequeño caos de calles y barricadas de soldados enemigos. Un típico escenario prácticamente en el centro del apocalipsis.
- **Puente.** Uno de los niveles más laberínticos. Estarás prácticamente colgando en el aire, en un puente en ruinas con decenas de trenes descarrilados. En este nivel un nuevo enemigo te espera.
- **Puerto.** El intervalo más dinámico, con un aeropuerto que explorarás a tus anchas y en el que tendrás que poner a prueba tu mejor puntería y estrategias de ataque.
- **Pabellón.** El punto final de la aventura. Un viaje a tus recuerdos más oscuros. Es quizás el intervalo más tranquilo, pero en el que más historia encontrarás. Será el momento de disfrutar todo lo que has jugado hasta ahora.

Cuando finalicemos cada nivel, una pantalla final nos hará un resumen de toda nuestra puntuación según los desafíos conseguidos. Estos desafíos se resumen en cuatro importantes grupos:

- **Táctica.** Aglutina todo lo relacionado con la estrategia en el juego, como número de muertes con disparos a la cabeza, no resultar herido durante un número seguido de ataques o acabar con enemigos desde ciertos escondites, entre otros.
- **Aptitud.** Conseguidos por usar cámara lenta o habilidades de Fettel.
- **Agresión.** Su propio nombre lo indica, se basa en la capacidad de acabar con tus enemigos, ya sea cuerpo a cuerpo o con armas específicas.

EL PASADO

- Alma es producto de un horrible experimento científico de naturaleza paranormal. A lo largo del juego aparecerá en ciertas ocasiones, no con motivos oscuros, sino más bien por instinto maternal, con intención de ayudar a sus hijos...
- Fettel es otro producto de Armacham, e hijo de Alma. Principal antagonista de la saga, fue creado para ser el comandante de los ejércitos de la institución, para controlarlos psíquicamente a través de su mente. Es asesinado a manos de su hermano, PointMan.
- PointMan es el protagonista. A lo largo de la saga se descubre que sus capacidades sobrehumanas no se deben a un entrenamiento duro o a un talento excepcional, sino a que es descendiente directo de Alma, compartiendo con ella y su hermano ciertas habilidades poco humanas.









• **Paranormal.** Según los cuerpos con actividad paranormal con los que establezcas contacto a lo largo del juego a nivel individual o en equipo. "Paranormal" recoge el que quizás sea el único desafío específico de cada nivel: el desafío "¡Mami!", consistente en recoger una muñeca de tu madre, Alma, que anda perdida en cada uno de los intervalos.

Los desafíos te ayudarán a ir aumentando de rango a lo largo del juego, aportando beneficios individuales y de grupo, como aumento de medidor de vida, mayor número de granadas que poder cargar o más capacidad de munición. Hay en total 21 rangos, que los vayas consiguiendo depende únicamente de tu pericia durante las fases.

El último aspecto importante serán tus contrincantes, de quienes dependerás para alcanzar con éxito o no el final de juego.

• **Carroñeros.** Mezcla entre perro y monstruo, una vez les disparas, golpeas o atacas, entrarán en combustión. Con solo dos golpes, acabas con ellos fácilmente, aunque saltan y se mueven muy rápido, atacando directos a la yugular, lo que puede sacar un poco de quicio durante un combate.

• **Grunts.** Cuando hablamos de soldados, nos referimos a los grunts. De estricto entrenamiento militar, forman en cada enfrentamiento lo más parecido a un ejército disciplinado y completamente compenetrado.

• **Snipers.** Soldados francotiradores de Armacham. Se esconden fácilmente, pero el sonido de su rifle y, especialmente, la mirilla láser desde la que apuntan, te ayudarán a situarlos en el escenario sin ningún problema. La mejor forma de matarlos es en un buen escondite activo con su misma medicina: un buen rifle franco.

• **Heavy Rocket.** Portan lanzamisiles, y gracias a su mirilla láser de color verde, también conseguirás localizarlos con algo de facilidad.

• **Phase Commander.** En el juego le conocerás como el invocador fásico. Posiblemente, el enemigo más poderoso de todo el juego, solo te faltará paciencia con él. La clave reside en acabar con su escudo protector con, por ejemplo, granadas de choque o cegadoras o cualquier cosa que consiga paralizarle durante unos segundos.

• **Armadura robótica Armacham.** La odiarás, aunque en el momento en que puedas subirte a una de ellas y manejarla será casi tu mejor aliada. Dependiendo de la fase en la que estés, acabarás con ella de una manera u otra. Atento.

• **Arrastrados.** Apenas te harán daño, pero será cuando llegues a los últimos intervalos cuando verás que son una criatura digna de temer y de respetar.

• **Caníbales o sectarios.** Humanos alterados por los poderes de Alma, responden a sus acciones, que no a sus deseos. Feroces y sin ningún tipo de autocontrol irán a por ti sin dudar. Su concepto de estrategia es correr hacia ti sin temer nada. Pero no te fíes, algunos tienen explosivos pegados a su abdomen y no dudarán en inmolarse cuando estén a tu lado.

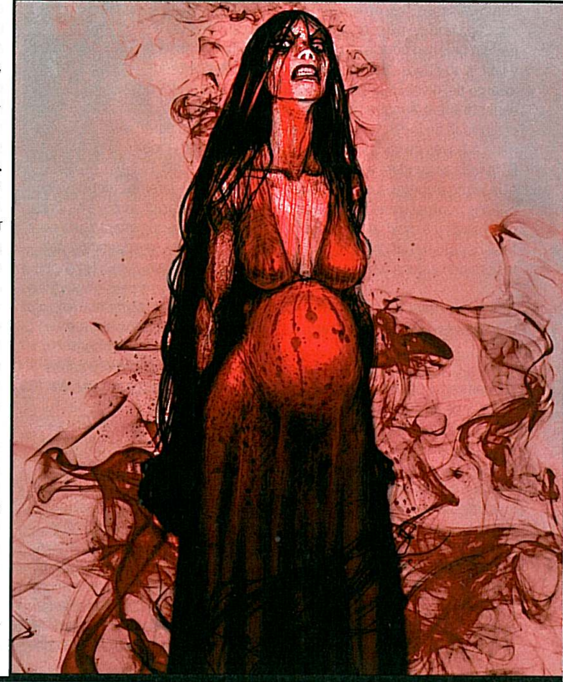
HABILIDADES



El uso que PointMan y Fettel hacen de sus habilidades es completamente opuesto, pero se solapan y se complementan a lo largo del título. Su jugabilidad es intuitiva y completamente adecuada a la personalidad de cada uno de ellos.

PointMan es militar convencido y así es como se comporta en el campo de batalla. Su habilidad para cubrirse, para soportar bandazos enemigos o para seleccionar el arma adecuada para cada contrario o cómo aniquilarlos en el cuerpo a cuerpo en cuestión de segundos sorprenderá a sus adversarios.

Fettel, en cambio, usa su poder telequinético y su creciente canibalismo como métodos básicos en sus ataques. No le importa correr riesgos, se abalanza hacia cualquier adversario sin mirar atrás. Sabe que no tiene nada que perder, lo que será su arma más temible.



CONSEJOS

Aunque F.3.A.R. no sea un juego complejo, puede que en ciertos momentos pueda contigo la tensión y el estrés. Esta guía está para facilitarte el camino.

Como ya sabes, hay ocho intervalos. Cada uno de ellos tiene una meta u objetivo principal de misión y varios objetivos secundarios a lo largo del nivel. El juego tiene un aspecto lineal, aunque tienes la posibilidad de moverte por el escenario a través de varios caminos. Esta guía te ayudará a aprovechar al máximo el juego, a conseguir buenas puntuaciones sin dejarte nada atrás y a mostrarte esa luz al final del túnel cuando se te esté resistiendo alguna batalla.

Antes que nada, es importantísimo tener en cuenta dos cosas:

• EXPLORACIÓN: es requisito fundamental en este juego. A pesar de su concepto lineal, investigar en busca de alijos o depósitos de munición y armas, e incluso en busca de nuevos cuerpos con los que establecer actividad paranormal, será vital para conseguir buena puntuación o una exploración completa. Incluso obtener logros o trofeos.

• SISTEMA DE JUEGO: *F.3.A.R.* ha incorporado un sistema de juego en el que nunca la experiencia es la misma. Si mueres en algún nivel o simplemente vuelves a pasarte alguna misión, fácilmente tendrá cambios sutiles pero que pueden ser importantes, especialmente con los cuerpos de actividad paranormal o, lo más importante, la localización de las muñecas Alma. Por ello, en cada intervalo te daremos algunas posibles localizaciones de la muñeca; pero sigue siendo importante que tú investigues lo máximo posible cada escenario.

Si juegas el modo cooperativo y usas a Fettel, tiene un buen abanico de habilidades que influirán en el éxito de cualquier enfrentamiento y que también pueden llegar a beneficiarte. Tu hermano puede crear alrededor de ti un escudo protector durante un intervalo de tiempo; puede hacer levitar a enemigos y acabar con ellos en el aire o poseerlos -desbloqueando así desafíos y logros o trofeos-, ganar puntos a nivel de equipo y no individual al establecer contacto paranormal con los cuerps o puede recoger bolas de energía flotantes que dejan los enemigos al acabar con ellos y así conseguir aumentar sus capacidades. No solo podrá levitar a cualquier enemigo, sino que también podrá levantar objetos que puedan explotar y lanzarlos hacia el contrario. Fomentar su canibalismo será su pasatiempo preferido, así que si no tienes escrúpulos, ve a ello.

A veces durante el juego, especialmente si lo estás jugando solo, te puedes saturar un poco. En dificultad media y, a medida que vas avanzando, los enemigos son cada vez más numerosos y quizás dejes el título de lado durante unas horas por no conseguir pasarte una batalla o un intervalo. No te preocupes, algunos consejos rápidos pueden servirte de ayuda.

- No puedes guardar durante el juego, pero sí cargar misión o punto de control. No te preocupes, el juego guarda muy a menudo y cuando debe, como justo después de ese enfrentamiento que tanto te ha costado superar.

- El cambio de arma es crucial dependiendo de la zona y de tu contrario. No olvides saber elegir qué usar y cargar, ya que solo tienes dos armas como máximo para equiparte. Sin embargo, cuando una sea especialmente necesaria para pasarte alguna zona, aparecerá cerca en algún alijo de munición de la fase. Aun así, en nivel medio no has de preocuparte, en *F.3.A.R.* han sido generosos en munición y siempre encontrarás alijos a los que acudir.

- Aunque es obvio, usar los escondites activos es esencial para pantallas en las que los enemigos y elementos de tu alrededor -como el fuego- no te dejen tranquilo.

- Durante la partida, puedes darle al botón "select" y ver cómo vas en tus desafíos y cuál te conviene superar para conseguir mayor puntuación.

- Tu barra de vida se regenera, no has de preocuparte por botiquines ni nada que inyectarte. A medida que aumentas de rango, una de las bonificaciones será un medidor de vida más rápido en cargar.

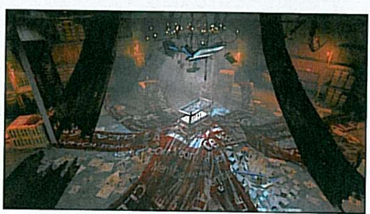
- Que te maten a lo largo del nivel puede hacer cambiar la localización de ciertos elementos que te ayuden en los desafíos, como los cuerpos con actividad paranormal, las muñecas de Alma Wade o incluso las armas.

- No es tontería si insistimos en que estés atento a tu linterna. A veces prestas más atención a sonidos o al escenario que a tu propio equipo y, sin darte cuenta, quizás estés llamando a gritos a los enemigos de tu alrededor con esa maldita luz.

Algo que puede ayudarte mucho es saber cómo serán las pantallas de final de nivel que te resumen tu puntuación. El sistema de puntuación se basa en cuatro puntos importantes, que son los cuatro desafíos: agresión, táctica, aptitud y paranormal. También se te muestra la subida de rango -si es que la ha habido-, tu puntuación total -si has batido tu propia marca- y calificación final.

Al margen de lo que consigas por desbloqueos de estos cuatro desafíos, hay más bonificaciones de otro tipo:





DESAFÍO ¡MAMI!



La perversa Alma Wade se nos muestrará a lo largo del juego representada por dos figuras diferentes, una de ellas como mujer adulta y embarazada, y la otra como niña al más puro estilo visual japonés. En ciertas ocasiones, portará una pequeña muñeca con ella, de pelo negro y vestido rojo; sin embargo, este juguete lo perderá en todos y cada uno de los niveles que tenemos por delante y seremos nosotros los encargado de encontrarla.

En los intervalos las encontrarás en un pequeño recoveco, entre contenedores, en lo alto de una enorme estantería o simplemente delante de tus narices. Es importante que la encuentres siempre, no solo conseguirás puntos de desafío extra, sino que también, si consigues encontrar todas, desbloquearás uno de los logros/trofeos ,más preciados -"Coleccionista de Muñecas".





- Bonus de muerte.
- Bonus de tiempo.
- Bonus recluta.
- Bonus carrera limpia.

Los más importantes y los que más difíciles serán de conseguir son el bonus de tiempo y el bonus de carrera limpia. Este último consiste en que no acaben contigo ninguna vez durante todo el nivel o intervalo. Si lo consigues, será tuyo. En cuanto al bonus de tiempo, se basa en el tiempo que necesitas para terminar cada objetivo que alcanzar en todos los intervalos. Este bonus lo puedes conseguir fácilmente. *F.3.A.R.* no es un juego con muchos secretos, el único importante y que te dará algún quebradero de cabeza es el de las muñecas de Alma, pero para eso está la guía.

Al margen de todo lo que ya hemos explicado, hay otros modos en los que puedes subir de nivel o rango y de aumentar tu puntuación. Ello no significa que sea más fácil, pero sí es cierto que aumenta la experiencia y el disfrute del juego, casi asegurando que te lo pases no una ni dos, sino casi tres o cuatro veces -aunque este extremo solo es recomendable para los más enganchados.

En cuanto te pases el juego con PointMan en modo campaña individual, habrás desbloqueado a Fettel en cada uno de los niveles. Una segunda vuelta al juego manejando a tu hermano pequeño será otra aventura.

La dificultad media puede que pronto se te quede corta si empiezas a pillarle el truco al juego. Puedes cambiar la modalidad en cualquier punto, no tienes por qué superar el título con una sola dificultad. Ocurre lo mismo pero al revés para aquellos que son menos hábiles en el combate.

Si ya has terminado y te lo estás pasando una segunda vez, recuerda las bonificaciones de la pantalla de puntuación final de cada intervalo. Las de carrera limpia y tiempo son las más complicadas. Ármate y vuelve a cada escenario sin mirar atrás y llévate por delante a lo que te encuentres. Irás afinando tus movimientos y eso se notará en el aumento de rango.

BÁSICO

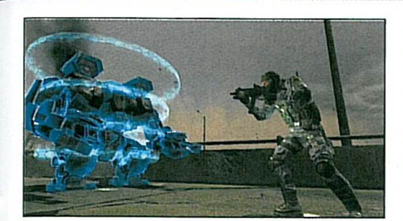
Movimientos tácticos tales como disparos a la cabeza o aniquilar enemigos mientras tu hermano Fettel los está levitando hay que tenerlos presentes en cada combate y, además, son perfectos para mejorar la puntuación final de cada uno de los intervalos

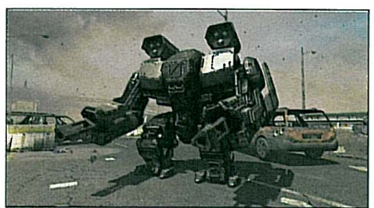
Observa tu alrededor, siempre hay elementos en los escenarios que puedes usar en los enfrentamientos y que te sacarán de muchos apuros, ya sean tanques de propano o extintores que Fettel arrojará a los enemigos.

Todos los soldados dejan munición. Si no encuentras en ese momento de la tuya, no dudes en cambiar por el arma que encuentres cerca. No hay nada mejor para acabar con un enemigo que usar su propio arma.

MODO CAMPAÑA

Ya sea enfrentándote solo con tu fuerza bruta a las hordas enemigas o llevándote a tu hermano como aliado, el modo campaña te quitará el sueño.





INTERVALO 01. LA CÁRCEL.

Meta: regresa a Fairport y busca a Jin Sun Kwon.

ESCAPA EN SOLITARIO

Ve haciéndote a los controles. En cuanto mates al primer guardia, conseguirás tu primer arma. En el modo cooperativo, Fettel te puede ayudar mientras aún no la tienes, pero el ataque cuerpo a cuerpo siempre funciona. Sube las escaleras, pon la linterna y recoge munición y granadas. Una vez estés en la siguiente planta, acaba con los dos guardias que te estarán esperando e investiga un poco por los alrededores. Tanto si decides ir recto o coger por la abertura de la habitación que hay a la izquierda, llegarás al mismo sitio. Prépárate bien antes de abrir la puerta, y empieza a practicar con la opción de ralentizar el tiempo.

Una vez salgas de la habitación por la puerta lateral, algo/alguien pasa por delante de tus ojos rápidamente. Un poco más adelante, un soldado intentará atacarte, pero ves cómo cae al suelo. Aquí podrás establecer contacto paranormal con él. Sigue adelante, investiga la zona para encontrar munición. Volverás a ver "algo" pasar rápidamente, pero no descubrirás qué es. Un poco más adelante tendrás de nuevo un cuerpo al que podrás poseer. Recarga y prepara granadas, se abrirá una enorme sala con varias decenas de soldados, desde escondites activos acaba con los soldados. Cuando subas, sigue investigando y recopila munición. En uno de los laterales hay una gran puerta abierta, a los dos lados de esa puerta puedes acceder a la tercera planta, hay dos cajones de alijos y otro cuerpo paranormal más. Adéntrate por donde ha aparecido el último guardia. Baja las escaleras, recoge el alijo de la izquierda y acciona la palanca del cuadro de mandos.

Se abrirá la puerta de hierro y volverán a aparecer más enemigos. Ve hacia el fondo a la derecha, otra de las puertas se habrá abierto. Sigue adelante, hazte con el nuevo control para esprintar. Podrás abrir una puerta de madera, pero primero rodea la esquina y entra en la habitación que está abierta. Encontrarás otro cuerpo paranormal, aparte de aprovisionarte con un par de granadas y munición. Ahora acércate a la puerta de madera y ábrela. Ponte a cubierto contra la pared, saldrán tres guardias de detrás de una puerta. Dispara a los tanques de propano. Antes de la sala grande, a la izquierda hay una celda cerrada, golpea el candado.

Vuelve a investigar la zona, encontrarás a la izquierda un recinto medio cerrado con un cuerpo con el que puedes entrar en actividad paranormal y otro alijo. Al fondo verás otra zona con alijo y cuerpo con actividad paranormal. Tendrás que dirigirte hacia la izquierda para acceder a él, pero ve con cuidado. Adéntrate en la zona de cocinas, sigue hacia delante y verás a la derecha un pasillo antes de subir unas escaleras, ve a él y llegarás a la zona cerrada que viste con el alijo y el cuerpo del guardia. Vuelve sobre tus propios pasos y sube las escaleras de la cocina. Aparecerán soldados por la esquina y no tendrás apenas tiempo de cubrirte.Te encuentras con una habitación grande y varias salidas, es la Sala de Control de Puertas. Recoge munición en el alijo y, antes de empujar la palanca del cuadro de mandos, dispara a la puerta que tiene el candado. Establece actividad paranormal con el cuerpo tirado en el suelo e intenta recoger el alijo lo antes posible, ya que a través de la puerta de la izquierda –no rompas aún el candado–, te avistarán varios soldados. Vuelve a la habitación de la palanca y acciónala. Va a ser un enfrentamiento intenso, así que mide tus acciones poco a poco. Desde esa habitación, ve atacando; una vez que nadie acceda por ese lado, ve hacia la habitación donde dejaste la puerta sin romper el candado, o puedes dejar que tu hermano se encargue de esa zona por ti en el modo cooperativo. Dirígete hacia la puerta con las luces rojas. Enciende la linterna, no abras la puerta grande aún, rompe el candado de la puerta de la izquierda y establece actividad paranormal; sigue bajando las escaleras, donde encontrarás otro cuerpo paranormal acercándote a las rejas y, en una esquina, hay una muñeca de tu madre, Alma.

> **LOGROS EN EL 01**
>
> - **Un precursor.** En la sala de póker de la cárcel, dispara a tres enemigos en la cabeza antes de que acabe la cámara lenta.
> - **Prisión imposible.** Completar intervalo.
> - **Río arriba.** Alcanzar una puntuación total de 95.000 al término del nivel.

Recógela y empezarás a acumular puntos para el desafío "¡Mami!". Sube las escaleras y accede a la puerta grande que no abriste. Se te apagarán las luces, investiga la zona un poco. Llegarás a dos puertas, una abierta y la otra cerrada. Dirígete hacia la que está abierta y establece contacto paranormal con el cuerpo que está en el suelo. Vuelve hacia la puerta que está cerrada y ábrela. Aparecerá un arrastrado corriendo por delante tuya, ignóralo y sigue. Cuando llegues a las escaleras, rodea los contenedores que hay en el suelo y encontrarás otro cuerpo paranormal. Sube las escaleras, del piso 2 al piso 4 las tuberías están ardiendo, tendrás que esprintar para llegar a la siguiente planta. Ya allí, un soldado será medio calcinado por una de las tuberías, acaba con su vida disparándole.

ENCUENTRA UNA SALIDA ANTES DE QUE EXPLOTE LA CÁRCEL

Ve al fondo, establece contacto paranormal con el cuerpo y recupera munición con el alijo. Ten cuidado cuando salgas, cúbrete. A la izquierda de la estancia con las celdas verás una pequeña escalera con un cuerpo paranormal, por ahí no puedes acceder a él. Sigue recto, cuando llegues a la mitad de la estancia te volverán a salir enemigos. En una de las celdas abiertas, antes de bajar las escaleras, encontrarás otro cuerpo con actividad paranormal. Baja las escaleras y prepárate para una nueva pequeña batalla. Has de tener especial cuidado, aquí se suma el inconveniente de lenguas de fuego que salen de las tuberías del suelo, evítalas. Rodea la planta









LOGROS EN EL 02

- **Falta de pie.** Mata dos enemigos con una patada a cámara lenta.
- **Al helicóptero.** Completar intervalo.
- **Barriobajero.** Alcanzar una puntuación total de 85.000 al término del intervalo.

baja, una explosión bloqueará la única salida que parece haber. Entra en la celda abierta con cuidado por las explosiones. Una vez dentro, agáchate y métete por el pequeño hueco de la pared. Sortea las tuberías y sal por la nueva celda.

De nuevo, cuidado con las pequeñas explosiones al salir. A la derecha, sube por las escaleras y establece contacto con el cuerpo que encontrarás. Sigue bajando hasta el último piso por cualquiera de las dos escaleras. Prepárate, que aparecerán nuevos enemigos. Ten cuidado con cubrirte cerca de paredes o zonas donde las tuberías liberan fuego.

INTERVALO 02. BARRIOS BAJOS.

Meta: Escapa de los barrios bajos rodeando la cárcel y llega hasta Jin.

ÁBRETE CAMINO A LA SUPERFICIE

Recorre los túneles hasta que llegues a una pequeña escalerilla con un cuerpo paranormal. Baja las escaleras y acércate a ese otro cuerpo. Al lado tiene una pistola, recógela. Ahora saldrás a una enorme habitación con ramas y agua. Una criatura inhumana aparece colgando del árbol, será dos segundos, así que no podrás atacarle. Hay otro cuerpo paranormal a la izquierda del alcantarillado. Sigue adelante y abre la puerta. Un grupo de soldados te apresan, caes al suelo, pero la criatura de antes les ataca y desaparece. Investiga la pequeña habitación, recoge armas y munición, establece actividad paranormal con el cuerpo que verás y sigue hacia delante. Accede a una nueva zona por un pasillo oscuro con vapores de agua. Pega un salto y llegas de nuevo a los túneles de alcantarillado. Sube por la escalerilla. Dentro de uno de los coches hay un cuerpo para establecer contacto. Vuelve a las alcantarillas, sigue adelante hasta acceder a otro pequeño pasillo con una fogata, establece contacto con el cuerpo y coge munición.

Sal a la superficie a través de la escalerilla. Empieza a cubrirte, encontrarás a varios soldados. Detrás de ti, en el interior de una casa, hay un cuerpo y munición. Sube la calle y cúbrete, otra tanda de enemigos te espera. Métete en la casa de la derecha, mata a los soldados que quedan y adéntrate en la casa del final de la calle, donde hay otro alijo para recuperar munición. Investiga la zona, por otra de las puertas sales a un nuevo callejón. Una buena zona para cubrirte y atacar por diferentes flancos es la casa que tienes a tu izquierda, donde volverás a encontrar munición. La casa que tienes enfrente a la derecha también puedes usarla como refugio.

Pasando esta casa, en un pequeño callejón a la derecha tienes un cuerpo, salta y entra en contacto con él. Sigue la calle y sube por unas escaleras, ten cuidado, aún puede salirte algún soldado. Tu hermano Fettel te avisa de que solo podremos escapar de aquí con un helicóptero. Te van rodear, mata a los que puedas en el patio, pero tendrás mejor acceso si entras en la casa. Por la planta baja, saldrás a la otra zona del patio, si subes, encontrarás un alijo con munición y un rifle de francotirador; pero ten cuidado, hay enemigos dentro de la casa. Baja las escaleras e investiga por el patio, dentro de una pequeña cochera hay otro cuerpo. Sube las escaleritas que hay en la casa de la izquierda, abre la puerta y saldrás a una zona trasera. A la izquierda, al lado de una mesa con cosas apiladas, hay un cuerpo.

Ve a la casa de la izquierda, sube las escaleras, al final hay otro cuerpo. Rehaz el camino y sube hacia una casa que tenías enfrente. Salta por el hueco que hay del suelo y abre la puerta de la planta baja. Prepárate bien, habrá enemigos tras ella. La casa que tienes a tu derecha es un buen lugar para cubrirte y encontrarás un cuerpo. Sube las escaleras que tienes enfrente, saldrán enemigos desde cualquier acceso, pero aprovéchate de ellos. Aléjate de los bidones explosivos. Baja por la escalera de la puerta que acaba de abrirse con soldados. No abras la puerta aún, en la habitación del fondo hay otra muñeca. Abre la puerta, sal de la casa y sube por las escaleras que hay a la derecha del patio. Cuidado, habrá enemigos.

Métete en la casa que queda en la zona, donde habrá otro alijo con municiones, armas y un nuevo tipo de granada: granadas aniquiladoras. Sigue adelante y accederás a otra casa con un agujero en la pared. Te saldrán nuevos enemigos; una buena estrategia es, antes de saltar y sin que aún te hayan localizado, intentar acabar con algunos usando el francotirador. Saliendo por el agujero, sin saltar aún, a la izquierda, tienes otro cuerpo.

Salta a la calle. Prepárate bien, es un combate importante, no solo te saldrán enemigos como los de hasta ahora, sino que habrá un enorme robot que, en cualquier despiste, acabará contigo fácilmente. Esprinta y métete en la casa que hay al fondo, no la de la primera a la derecha. Te encuentras un soldado abajo, mientras corres atácale con patada y sube las escaleras. Coge la Goliat, lanza esos dos únicos misiles contra el robot.

En cuanto esté todo algo despejado, baja a la calle, vuelve a esprintar hacia abajo, y métete en la primera casa a la izquierda, sube las escaleras y encontrarás otra Goliat. A la tercera, si das bien, habrás acabado con el robot. Sube a la puerta que hay lado de la casa verde. Se cerrará detrás tuya, sigue hacia delante, prepárate que te saldrán soldados por todos los flancos, cúbrete bien y avanza poco a poco. A la izquierda, en una esquina escondido, hay un cuerpo. Sube las escaleras que hay al fondo de la zona y entra en la casa.

REQUISA EL HELICÓPTERO.

Investiga la zona, en un pequeño porche hay granadas, en un aguje-









ro en el suelo, al lado de un coche, puede ser otro lugar donde esté la muñeca de Alma.

Colócate en el balconcillo y salta al siguiente edificio. De nuevo, prepara todas tus armas, te saldrán enemigos de todas partes. Cuidado con las esquinas y las primeras plantas de los edificios, hay un invocador fásico que te atacará sin cuartel. Si usas tu rifle francotirador será tu mejor aliado. Céntrate en seguir adelante y acabar con los soldados. Sube arriba por las rampas y alcanza el helicóptero.

INTERVALO 03. TIENDAS.

Meta: encuentra la forma de llegar hasta el centro de Fairport.

BUSCA UNA SALIDA PARA MARCHARTE DE LA TIENDA.

Investiga la entrada de la tienda, tienes un cuerpo. Sigue adelante el camino hecho por las estanterías. Sube las escaleras y sigue el camino de sangre y velas. Salta de la estantería y dirígete a la derecha de la puerta azul. Acciona el interruptor y recoge munición, también hay un cuerpo. Accede a la puerta azul y entra en el baño de mujeres, investiga. Dirígete al baño de hombres, mata al soldado que encuentres, recoge munición y establece contacto con el cuerpo. Entra por el agujero de la pared y dirígete a la puerta del fondo a la derecha después de haber recogido más munición del suelo. Ve hacia la gran puerta azul y ábrela. A la derecha hay una estantería, la muñeca Alma está ahí arriba, tendrás que trepar y luego saltar a por ella. Recoge munición e investiga la zona mientras sigues el camino dejado por las estanterías.

Recuerda tener cuidado con el fuego, que puede dañarte. En un momento del camino, por encima de las estanterías, puedes ir hacia abajo o hacia arriba por unas escaleras. Si vas por arriba, tendrás una panorámica de tu situación actual. Da la vuelta, baja las escaleras y sigue de nuevo el camino de sangre y velas. Llegas a una reja con un agujero hecho, tírate y caerás a la zona de los televisores. Sigue adelante por el camino, en un recodo te encuentras un cuerpo, subirás por una escalera y tendrás una especie de visión.

Baja de nuevo por un agujero en la reja. Ve directo al cuerpo, recoge la munición y el arma del suelo y aléjate de esa zona. Mata a los enemigos y se abrirá la puerta de salida, aunque te saldrán de nuevo un par de enemigos más. Sigue el camino y abre la puerta de la izquierda. Adéntrate y abre ahora la puerta de la derecha, al final. Pasa el pequeño pasillo y abre la puerta de salida. Por aquí accedes a la zona de refrigeración. Recoge la munición del suelo y avanza, ten cuidado con los cuerpos del suelo, se levantan y te atacan.

Accede a la zona de neveras y avanza, el cristal de una de las de la izquierda se hará añicos y podrás coger munición. Continuando todo recto, la primera cámara a la derecha tiene dentro un arma, rompe el cristal y hazte con ella. Sigue por el corredor y date prisa en doblar la esquina, las estanterías se caerán encima tuya. Ten cuidado, en el suelo hay un enemigo alimentándose de un cuerpo, mátalo y establece contacto con el cuerpo. Ve corriendo al fondo de este mismo pasillo, colócate en la esquina bien cubierto y espera a que aparezcan todos los enemigos y consigas acabar con ellos.

Investiga un poco la zona y sal por una de las cámaras frigoríficas que tiene la puerta abierta, ve hacia la derecha. Sal hacia el pequeño pasillo y explora las cámaras frigoríficas. Adéntrate en la zona paralela a través de la última nevera, ve hacia la puerta del fondo a la izquierda, pero ten cuidado con los cuerpos que hay en el suelo. Una vez dentro, acciona la puerta de la derecha y establece contacto con el cuerpo.

Vuelve atrás y entra a las oficinas por la puerta de la derecha.
Entra en la primera oficina a la izquierda, puedes acceder a la siguiente habitación por la puerta de la izquierda. Sigue adelante y doblando la esquina, entra a la primera a la derecha, encontrarás más munición. Vuelve a doblar la esquina, la última habitación de la izquierda tiene granadas y también munición. La puerta de dentro de esta habitación, que conecta con la estancia en llamas, tampoco puede abrirse. Sal por la puerta del fondo y acciona la puerta metálica. Avanza por el pasillo.

Fettel aconseja manteneros alejados de los explosivos pegados al pecho, en cuanto los enemigos te ataquen comprenderás que tienen dinamita vendada al cuerpo. Dirige las balas hacia esa zona y explotarán. Sigue adelante y encuentras un cuerpo paranormal. Una de las estanterías tiene una escalera, sube por ella. A medida que vas pasando por las zonas altas de las estanterías, varios fanáticos se te irán acercando. Baja por una escalera de las estanterías, sube por la rampa y pasa hacia la zona de jardinería. Empezarán a rodearte por todas partes.

Echa mano de las granadas, del ataque cuerpo a cuerpo y de las automáticas, ya que la munición que hay al fondo pertenece a ellas; que Fettel posea a cuantos enemigos pueda. Cuando acabes entra por la puerta metálica que acaba de romperse. Ve hacia la puerta del fondo y ábrela. Te encuentras al fondo de ese mismo pasillo. Entra por la habitación que está abierta y pasa a la estancia donde tienen la carne. Entra en contacto con el cuerpo paranormal, a su derecha tienes munición.

Sigue hasta que encuentres una puerta, ábrela; ve hacia el fondo a la derecha, y ármate de munición. Abre la única puerta que te es posible, encontrarás aún más balas, granadas y podrás cambiar de arma. Abre la puerta, asómate para que te vean los enemigos, se irán acercando y, mientras, ve atacando a los que tienen explosivos. Una vez termines con todos, al fondo de la enorme estancia hay una rampa, sube por ella. Sigue adelante por en medio

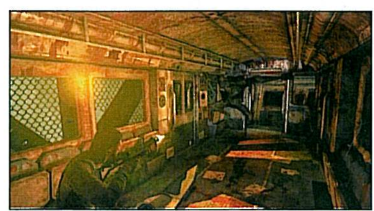
LOGROS EN EL 03

- **Dolor a granel.** Completar el intervalo.
- **Caza del caníbal.** Alcanzar una puntuación total de 95.000 al término del nivel.









de las estanterías y sube las rampas, en algunas de las zonas encontrarás munición. Al poco tiempo, encontrarás un agujero por el que caerte, abajo hay un alijo con munición y un cuerpo con el que podrás entrar en contacto paranormal. Vuelve a subir y verás una enorme sala con un montón de chatarra coronada por una gran silla. Rodéala e intenta armarte lo mejor posible.

Cuando termine el ataque, la puerta del fondo se abrirá y aparecerán soldados. Aprovecha para recoger munición. Pasa a través de ella, en la puerta de la izquierda hay un cuerpo con actividad paranormal. Al fondo a la derecha desbloquea las puertas metálicas y sal al exterior.

INTERVALO 04. SUBURBIOS.

Meta: Ve hasta Fairport y encuentra a Jin.

ENCUENTRA UN CAMINO A TRAVÉS DE LOS HOGARES.

Cúbrete con los coches y en los porches de las casas y acaba con los enemigos que hay a lo largo de la calle, ve avanzando. Entra en la cochera, explora la planta de abajo y sube hacia al primer piso, no entres aún por el agujero de la pared y sube a la segunda planta; accede a la única habitación posible y recoge munición. Pasa ahora a la casa de al lado, por el agujero de la pared. Cuidado con el fuego. Sube a la siguiente planta, mata al enemigo cuando se abre la puerta y accede a la siguiente, recoge el alijo con munición y un arma nueva, una G3R3.

Por el agujero en el exterior, salta a la planta de abajo y establece contacto paranormal con el cuerpo. Salta hacia el patio trasero, mata a los enemigos que pueden salirte, recoge el alijo, a su izquierda tienes un cuerpo paranormal y, a la derecha, al fondo, encontrarás otro cuerpo. En la última zona del patio, donde la caseta, al lado del agujero en la pared de una casa, encontrarás un cuerpo paranormal. Adéntrate en el edificio, pasa la planta baja, mata a los soldados y entra en otro patio trasero, avanza recogiendo munición por el camino dejado por las vallas, sube por una rampa para llegar a otro patio trasero. Cuidado en esta zona porque volverá a aparecer nuestro robot favorito. Te recomendamos que permanezcas a cubierto en la zona donde hay una barbacoa, en una de las esquinas. Aprópiate de la mayor cantidad de granadas posible y, en cuanto salga el robot, acaba con él a base de granadas o disparos directos a su luz roja, céntrate en el robot mientras Fettel te quita al resto de enemigos. Investiga todo el patio y accede al siguiente por el agujero que se ha abierto.

Entra en la casa y establece contacto con el cuerpo. Pasa al edificio de al lado e investiga la planta baja. Sube a la planta de arriba, después de ver a la criatura, explora un poco la zona, solo encontrarás, enfrente de la televisión, un cuerpo paranormal. Sube por las escalera, la primera puerta a la derecha es la habitación principal, dentro de ella abre la única puerta posible y encontrarás un arma y cuerpo paranormal. Vuelve, ve hacia la habitación que está abierta. Avanzas y aparecerá una criatura, cuidado con los enemigos, pueden haber detrás de ti. La puerta que antes estaba bloqueada se ha abierto, pero no hay nada dentro de ella. Vuelve a la habitación y continúa al otro lado, hacia la estancia que está abierta, te pueden aparecer enemigos por sorpresa; en el suelo hay un cuerpo paranormal. Vuelve a las escaleras, parece que no puedes bajar, pero salta hacia el piso inferior.

En la primera planta no hay nada, así que ve a la planta baja; una de las puertas puede abrirse y tiene un enemigo detrás. Sube de nuevo al piso superior y accede al otro edificio, encontrarás armas y un cuerpo. Baja en este nuevo edificio a la planta más inferior, no encontrarás nada de munición, pero sí a un enemigo.

Sube dos plantas, explora la zona, entra en la habitación cerrada, la primera a la derecha, vuelve a abrir una de las puertas, llevándote a otra estancia que conecta con la puerta que estaba abierta en el descansillo de las escaleras. Unas rampas te llevan a otro nuevo edificio, salta al piso inferior. Asómate por la cocina y acaba con los enemigos; baja al sótano, de todos los agujeros que ves en la pared te saldrán enemigos. Si no puedes dirigir los disparos a la cabeza, tira granadas y esprinta dando vueltas mientras te los llevas por delante con patadas rasas.

LOGROS EN EL 04

- **Palizas en el ayuntamiento.** Completar el intervalo.
- **Arresto domiciliario.** Alcanzar una puntuación total de 105.000 al término del nivel.

LOCALIZA EL CORREDOR QUE LLEVA DE LA ESTACIÓN REPETIDORA A JIN.

Soldados enemigos te rodearán por cualquier flanco, tienes buenos lugares para cubrirte, siempre intenta pegarte a las paredes y, desde ahí, ve avanzando poco a poco. Acaba cuanto antes con los francotiradores. Una segunda cuadrilla de soldados se desplegará por el patio, otra vez. Una buena táctica es subir a la casa con las puertas abiertas, al lado de la zona cercada, acceder al piso superior, coger el rifle francotirador y, desde el balcón, atacar. Cuando termines, investiga el piso. En el piso de abajo tendrás otro cuerpo paranormal donde están las tres puertas –ninguna se abre-. Ve al patio y explora en busca de munición. Enfrente de la casa hay un cuerpo paranormal. Dirígete a la explanada cercada, súbete a los dos contenedores y salta.

USA UNA ARMADURA ROBÓTICA PARA ACELERAR EL PASO A LA ESTACIÓN REPETIDORA.

Antes que nada, hazte con los nuevos controles del robot. Esta parte consiste en quitarte de en medio a todo aquel que te estorba. Mide bien tus ataques, se calentará el brazo con el que disparas. Destruye los muros que unen los edificios; en el último del todo medirás tu fuerza con otro robot similar al tuyo. Ve a por él, aunque huya de ti. Usa el rayo, aumentará su temperatura y podrás aprovechar entonces









para atacarle; pero ten cuidado, él usará esa misma táctica contra ti. Permanece atento al icono del centro de la pantalla, es tu armadura y te avisa de si está a punto de romperse la máquina. Una vez lo mates, sal al exterior y acaba con los enemigos. Llegas a otra zona cercada en la que debes dejar el robot.

ENTRA EN LA ESTACIÓN REPETIDORA Y ENCUENTRA EL CORREDOR.

Sube al otro lado saltando por contenedores, cúbrete que empieza un nuevo enfrentamiento. Cuidado con la zona electrificada, entre los pasillos hay pivotes sin electricidad, pasa por ahí. Entra en el barracón y avanza. Hay una puerta a la derecha por la que puedes acceder, habrá un arma, abre la siguiente y aparecerás en la zona de garaje, investiga buscando munición, en una de las esquinas, una pequeña sorpresa: otra muñeca de Alma. Activa la puerta metálica.

DEBILITA AL INVOCADOR FÁSICO DISPARANDO A LOS TAMBORES DEL TRANSFORMADOR.

Muévete por la zona, no te quedes mucho tiempo en el mismo escondite, te rodearán. Esprinta y ataca cuerpo a cuerpo, en algunos momentos es la estrategia más rápida. Si tienes el rifle francotirador, con un solo disparo rompes los generadores. Sin embargo, para los enemigos de a pie, es el arma más lenta, intenta ir alternándola con otra arma más rápida. Cuando acabes ve detrás de donde estaba la invocación fásica, hay un pasadizo subterráneo, entra.

INTERVALO 05. TORRE.

Meta: coge una lanzadera ARM de Armachan hasta Point Authority y alcanza a Beckett

AYUDA A ESCAPAR A LOS FANÁTICOS.

Baja la calle y ve hacia el callejón de la derecha, entra al edificio. En uno de los pasillos, una puerta aparecerá bloqueada, vete al siguiente corredor, dale una patada a la puerta de la derecha y desde esa rendija, dispara a la cerradura de la que está bloqueada. Entra por el otro lado y recoge munición y entra en contacto con el cuerpo, al lado de la mesa, en la esquina de la habitación, está la muñeca Alma. Sigue avanzando, cruza la última puerta antes del patio no sin mirar hacia la izquierda, hay un arma. Acaba con los enemigos, luego recorre la zona buscando munición, sube las escaleras metálicas, donde habrá un alijo. Baja y continúa por la única vía posible. Vuelve a cubrirte y atento a enemigos que pueden salir de detrás de ti. Sigue adelante, se creará un nuevo agujero en el suelo, a la derecha hay munición y a la izquierda una habitación donde accionas el panel y continúas la misión.

REÚNETE CON JIN EN LA BASE DE LA TIERRA.

En el pequeño patio al que accedes hay alijos con munición y un cuerpo paranomal. Sube por la escalera de mano. Vuelve a subir por las escaleras, al fondo hay una pistola. Sube por otra escalera de mano. Ahora, te saldrán varios fanáticos, algunos de ellos con explosivos. La táctica de ralentizar el tiempo te vendrá muy bien en esta zona. Investiga cuando termines para coger munición, hay otra posible localización de la muñeca Alma en un pequeño recoveco de una valla que hay delante de unos edificios y sigue adelante hacia el próximo punto de control. Avanza por el callejón y sal a la zona abierta, acaba con los soldados. A la izquierda, al lado del socavón en el suelo, hay un cuerpo paranormal. Continúa y acciona la palanca para abrir las puertas. Presta atención, al fondo arriba hay un francotirador. Avanza poco a poco, dentro de la caseta, si te cubres debajo de la ventana, será un lugar perfecto desde el que aniquilar al francotirador. Al fondo, a la izquierda, hay un rifle francotirador, cógelo que lo vas a necesitar en unos pocos minutos.

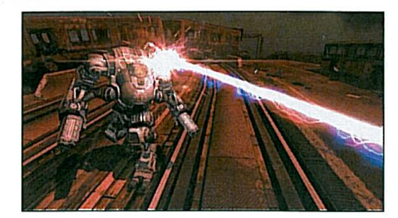


A la derecha al fondo, escondido, hay otro alijo con armas y munición. Sube la segunda escalera. Hay otro alijo con armas y munición y una pantalla para accionar la palanca. Ármate con toda la munición posible, protagonizarás un enfrentamiento masivo. Desde donde estás, acaba con todos los soldados posibles, una buena zona desde la que apuntar es el techado que tienes enfrente, al que se puede acceder por una escalera de mano. No solo te aparecerán soldados normales, sino también fanáticos. Una vez acabes, se te abrirá una nueva puerta metálica, inspecciona buscando munición y acciona la palanca. Dispara al candado de la puerta que tienes enfrente para poder pasar. Adelante, a la derecha saliendo, en un pequeño recoveco, hay un cuerpo paranormal. Al fondo, a la izquierda, hay otro cuerpo; salta encima del coche que hay en el agujero del suelo para pasar al otro lado. Vuelve a hacer lo mismo con el autobús que tendrás hacia la izquierda. Sube por él y pega un salto hacia el suelo. Ve hacia la izquierda y sigue adelante, ten cuidado con los socavones que se irán abriendo a tu paso. Cuando veas que no puedes pasar saltando por el último de ellos, mira hacia la derecha, hay una puerta entrecerrada; entra.

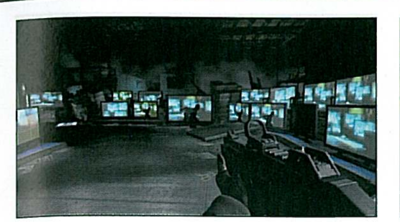
Sigue por los pasillos hasta que llegues a la entrada de la casa; el arrastrado te atacará varias ocasiones seguidas, sé rápido para intentar herirle. Sube las escaleras cuando desaparezca, volverá a aparecer a medida que avanzas por la casa; tienes una visión de tu madre. Inspecciona la parte superior, hay una puerta bloqueada y en la habitación de al lado, la salida. Prepárate, la invocación fásica vuelve, junto con una ristra de soldados aliados. Si tienes poca munición, recuerda el ataque cuerpo a cuerpo, la cámara lenta y el esprintar junto con la patada rasa. Una de las cosas más importantes es acabar cuanto antes con la invocación fásica; para ello, justo cuando entres en la zona, baja las escaleras y esprinta hacia la izquierda, subiendo hay un alijo con un arma específica

LOGROS EN EL 05

- **En un pajar.** Completar el intervalo.
- **Lo capto.** Alcanzar una puntuación total de 110.000 al término del intervalo.









para matar a la invocación; alterna esta con otro arma. Cuando acabes con el resto, mandarán una armadura robótica. El arma que has usado para la invocación es perfecta para la armadura, no olvides recargarla en el mismo alijo donde la encontraste, hay más munición ahí. La mejor táctica es tirarle granadas de choque, y cuando esté aturdido, dispararle sin control; alterna también con las granadas normales.

Cuando termines el combate, avanza por la puerta abierta en la planta baja, ve cruzando pasillos. Sal a la calle por la puerta grande de color verde de la izquierda. Tienes un alijo nada más salir, ve hacia la derecha y empieza a cubrirte. Cuidado con la construcción metálica de tu izquierda, es un buen sitio para que tus enemigos corran hacia allí y te disparen fácilmente.

Al fondo a la izquierda, un soldado francotirador. Cuando acabes con todos, te encuentras con una nueva sorpresa: los soldados llevan escudos, y muy grandes. Espera a que se acerquen un poco y puedas dispararles por el lateral. Mátalos, explora y recoge munición. A la izquierda hay un alijo y al fondo otro; avanza. Sube las escaleras de tu izquierda, tienes munición. Baja y sigue adelante, ve hacia la puerta del centro y acciona la palanca. Nueva sorpresa: un flamante exoescudo te espera. Ármate con él y enfréntate a tus enemigos. Habrá soldados y dos ametralladoras de pie automáticas; acaba primero con los que están a los laterales, luego dispara a las dos máquinas y a los enemigos que te pueden salir. Está en ti que quieras continuar con el escudo o no; es pesado y te ralentiza, pero te dará puntos con los desbloqueos. Cuando termines, baja las escaleras del fondo y continúa por el túnel subterráneo. Hay una explosión y despertarás con un pitido constante por culpa de la detonación, dispara a la cerradura eléctrica y recoge munición y armas; a la derecha del pasillo te saldrá un soldado y en un recoveco, un cuerpo paranormal.

Sal al exterior, cuidado con los enemigos, el no poder oír bien te jugará más de una mala pasada, especialmente cuando te tiren granadas. Sube las escaleras, rodea y vuelve a bajar hacia la tienda de campaña; a la salida de esta, tienes un rifle francotirador, puede serte de gran ayuda en este punto. Sube las escaleras y ve hacia la puerta abierta. Salta por el montón de muebles tirados por el suelo, hay un cuerpo paranormal delante tuya y un alijo en la pequeña habitación de enfrente. Sigue por el pasillo, pasando el ascensor hay dos puertas, abre la más estrecha del fondo: cuerpo paranormal, armas y alijo con munición. Ve hacia la grande, que es la salida.

Cúbrete, una nueva ristra de enemigos se enfrentará a ti. A la vuelta de ese pasillo, sube unas pequeñas escaleras, hay un nuevo alijo y más armas y munición. En la habitación del fondo que está abierta, más de lo mismo. Ve hacia las puertas giratorias y baja. Cuidado de nuevo, te saldrán soldados con escudos, una pequeña zona de los brazos está al descubierto, dispara ahí. Hazte con un exoescudo y sigue adelante entre las tiendas de enfermería. Inspecciona todas, habrá munición y cuerpos paranormales. Sube por unas rejas medio destruidas y adéntrate en el pequeño túnel de cadáveres. Jin ha sido secuestrada por una invocación fásica, puede cruzar paredes, así que te aparecerá desde cualquier flanco. Si puedes, coge de arma una EL-10 CAS. Corre constantemente, y coge munición. Tira granadas de choque para aturdirle. Cuando acabes con él, más soldados aparecerán. Termina con ellos, que otra invocación fásica irá a por ti. Usa las mismas estrategias. Jin te grita desde un contenedor, está al lado de la puerta, ve hacia allí.

INTERVALO 06. PUENTE.

Meta: cruza el puente hasta Point Authority y localiza a Beckett.

ÁBRETE CAMINO A TRAVÉS DE LOS VAGONES DEL TREN

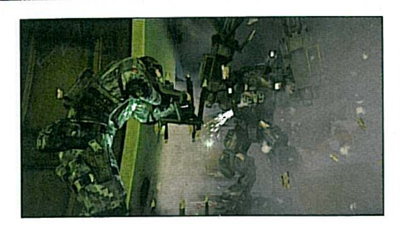
Muévete a través de los vagones y busca munición y cuerpos paranormales. Cuando vayas trepando por los trenes que están suspendidos en el aire, date prisa que empezarán a tambalearse, salta a uno que esté en tierra. Avanza, agáchate y pasa por debajo de los vagones. Cuando el helicóptero explote, antes de subir por las escaleras, investiga bien la zona, hay cuerpos paranormales y munición. Ahora ya puedes subir. Después de que te enfrentes a tus enemigos, coge munición del alijo y, justo al lado, salta hacia abajo, a uno de los vagones suspendidos.

ENCUENTRA LAS ESCALERAS QUE LLEVAN AL NIVEL SUPERIOR DEL PUENTE

Un carroñero te intenta atacar, acaba con él. Lo más rápido es dispararle, que su cuerpo entre en combustión y golpearle con ataque cuerpo a cuerpo. Cuando saltes del vagón, te aparecerá otro por la espalda. Sube por otro vagón y vuelve a bajar, un cuerpo paranormal enfrente. Ve con cuidado, ahora aparecerán más carroñeros desde cualquier flanco. Sube al vagón del fondo y continúa; habrá un momento en que los animales aparezcan en masa y te rodeen, usa el tiempo bala. Sigue avanzando, en un hueco sin salida entre unos vagones, escondida, hay una muñeca Alma. Avanza entre los trenes y sube por las escaleras, al fondo encuentras una nueva invocación fásica. Cúbrete, te tirarán granadas cegadoras mientras la invocación desde una zona alta te disparará con el arma láser. Tírale granadas y muévete del sitio para despistarle. El resto de soldados irán apareciendo, presta atención, pueden cogerte de improviso. Entra a la caseta y sube por las escaleras del interior, hay munición encima de un escritorio; sal al balcón, tendrás una buena vista de toda la zona baja, aprovecha esta ventaja colocándote en un lateral y cubriéndote a menudo; otra invocación fásica te complicará el enfrentamiento.

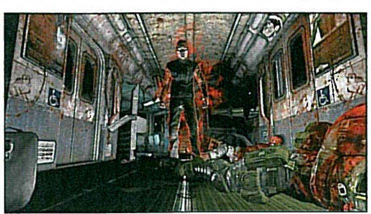
LOGROS EN EL 06

- **Cruce peligroso.** Completar el intervalo.
- **Cambio de chaqueta.** Alcanzar una puntuación total de 70.000 al término del intervalo.









(OPCIONAL) CONSIGUE UNA ARMADURA ROBÓTICA PARA APRESURAR EL PASO AL CRUZAR EL PUENTE.

Ve directo a la caseta que está al lado de la armadura robótica, hay un panel para desbloquear el muro eléctrico protector de la máquina. Móntate en ella y aplasta a tus enemigos. Tira abajo, cuerpo a cuerpo, las vallas y continúa por el puente. Aparecerán más soldados y una nueva armadura robótica, hazte con la nueva. Mientras vas por el puente, no solo aparecerán soldados, sino también un helicóptero; usa los misiles -no funcionarán si tienes el escudo activado-. Derríbalo y sigue hacia delante; en una pequeña explanada, dos armaduras robóticas saltarán hacia ti. Ataca con misiles e insiste en el centro de su armadura. Continúa, aparecerá otra más.

Si tu robot entra en estado crítico y tienes que salirte de él, espera unos segundos y vuelve a montarte, se habrá recuperado completamente. Avanza por la autopista del puente, directo hacia la ciudad. De nuevo aparecerán soldados y un helicóptero, sigue la misma estrategia que con el anterior. Avanza hasta el puente levadizo.

BAJA EL PUENTE LEVADIZO Y CONTINÚA AL AEROPUERTO.

En la caseta de la derecha tendrás la palanca para accionar el puente. A la caseta de la izquierda no puedes entrar, pero encima de un contenedor hay un cuerpo paranormal. Sigue por el puente que has bajado y acaba con los enemigos.

INTERVALO 07. PUERTO.

Meta: atrapa a Beckett antes de que los de Armacham puedan evacuarlo.

ENTRA EN LA TERMINAL Y PONTE A BUSCAR A BECKETT.

Avanza y mata a tus enemigos mientras exploras el terreno buscando munición y nuevas armas. Ve hacia la derecha, al fondo, salta por dentro del camión, en otro automóvil hay un alijo. Vuelve atrás y acaba con los carroñeros.

LOGROS NIVEL 07

- **Victoria terminal.** Completa el intervalo.
- **Point Authority.** Alcanzar una puntuación total de 110.000 al término.

Sube las escaleras del avión, abre la puerta después del corredor y llegarás a los terminales; al fondo hay un cuerpo paranormal. Ve hacia la puerta de salida, un altavoz te avisa de que un comandante físico se está preparando. Sigue por el pasillo, a la izquierda hay un cuerpo paranormal. Abre la puerta de la derecha, saldrás a la zona de restaurantes, saldrán multitud de enemigos.

Sigue por la puerta grande del fondo, llegarás a una habitación con sillones, dirígete a la puerta de la izquierda, que da a las cocinas y avanza. En el pasillo, ve a la puerta de salida. Sales al patio y hay un cuerpo paranormal. Sube por las escaleras y recoge lo que puedas del alijo, abre la puerta.

PERSIGUE EL CONTENEDOR DONDE ESTÁ PRESO BECKETT.

De nuevo, un grupo de soldados te espera en esta zona. Cuando termines con ellos, ve hacia la barra del restaurante de comida rápida y cruza al otro lado por la puerta. Explora la zona en busca de munición; salta a la planta inferior, te saldrán nuevos enemigos soldados y algún carroñero. Hay una sola puerta por la que puedes acceder, justo al entrar, detrás de unas cajas de madera, un cuerpo paranormal. Sigue caminando, saldrás a un nuevo vestíbulo.

ATAJA POR LA ZONA DE RESTAURANTES.

Ve hacia la derecha, por la puerta grande que está abierta. Investiga la zona buscando munición y baja las escaleras. Atraviesa el ascensor que tienes enfrente y sube por las escaleras. Donde están las cabinas telefónicas, hay munición, un cuerpo y la muñeca de Alma. Sal a investigar; hay un cuerpo al lado del ascensor. Sigue por las cocinas de Falstaff Healthfood y ve por las escaleras mecánicas; entre los mostradores, a la izquierda, hay un cuerpo paranormal. Sigue recto y luego a la izquierda, a los carroñeros que tienes enfrente no puedes atacarles, al menos por ahora. Cúbrete y prepárate, un nuevo enfrentamiento con soldados te aguarda. Sube las escaleras mecánicas, acaba con los siguientes enemigos y ve recto hacia la izquierda. Abre la puerta que tienes enfrente, ve recto y verás un alijo a tu derecha. Ahora sí, prepárate bien de nuevo, aparte de los enemigos soldados, al dar la vuelta a una esquina, verás una invocación física traspasando paredes y dispuesta a acabar contigo. Recuerda, granada de choque para inmovilizarle y poder dispararle hasta quitarle el escudo, un vez que consigas eso, dispárale sin tregua. Cuando acabes con ella, te saldrán nuevos soldados. Dirígete por la única puerta posible, pasa por las pantallas y abre la puerta de enfrente. Ataca a los soldados que hay en la planta baja, cuando acabes con ellos, coge munición en los alijos y baja.

En la puerta de salida de la planta baja, debajo de las escaleras, hay un rifle francotirador, cógelo antes de avanzar hacia la puerta grande que está abierta. Un soldado francotirador te espera desde una pasarela, en la planta alta. Cuando acabes, sube por las escaleras y recoge el lanzamisiles que te espera apoyado en una pared. Varios helicóptero aparecerán a través de las cristaleras. En los dos laterales hay munición del lanzamisiles. Pasa por la puerta que está hecha trizas y baja por unas escaleras, abajo del todo hay un cuerpo paranormal. Sube a la planta anterior y abre ahora la puerta. Avanza y abre la única puerta posible al fondo. Hay unas escaleras, la planta de arriba tiene una puerta, pero solo hay un cuerpo asesinado y un arma. Ve a la última planta y abre la puerta.

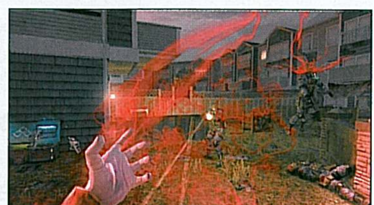
MATA AL INVOCADOR FÁSICO Y VUELVE A PONER EN MARCHA LA CINTA TRANSPORTADORA.

No solo habrá un invocador fásico, sino también soldados. Cuídate de cubrir todos los flancos, es una zona muy abierta y con muchos contenedores, los soldados se pueden esconder fácilmente. Si









aún conservas el rifle francotirador, equípatelo y acaba con el invocador cuanto antes. Sube arriba y acciona una palanca, activará un compartimento de maletas de la planta baja. Monta en las cintas mecánicas y, a medio camino, podrás saltar a una zona de la que te salen animales en llamas. Acaba con ellos, investiga un poco, encontrarás un cuerpo paranormal.

Monta de nuevo en la cinta mecánica, aparecerás en la zona de facturación de equipaje de Port Airlines. Hay un cuerpo paranormal en el suelo y dos alijos de munición al fondo. No entres por la puerta del fondo a la izquierda, la de cristales; ve primero por la puerta de madera de la izquierda que te llevará a una pequeña habitación con munición y armas. Ve ahora hacia las puertas grandes de cristal de antes. Sigue recto y tuerce a la izquierda. Esprinta sin mirar atrás, habrá una explosión y puede alcanzarte fácilmente. Intenta zafarte del arrastrado, te atacará cada cierto tiempo. Detrás de las escaleras hay un cuerpo paranormal; súbelas ahora y vuelve a subir a otras escalinatas. Ralentiza el tiempo para apuntar más fácilmente al monstruo y evitar que te hiera constantemente. Llegas a la zona de seguridad.

MATA A LOS ENEMIGOS Y CONSIGUE ACCESO A LA SALA DE VIGILANCIA.

Te aparecerán enemigos soldado por todos los flancos, algunos con exoescudos. Recuerda que tienen un punto flaco en el brazo. Cógelo porque te va a hacer falta: dos invocadores fásicos te esperan cuando acabes con los soldados. Una de las puertas laterales se pueden abrir y encontrarás munición, armas y granadas. En otra de las habitaciones que hay justo al entrar, donde hay taquillas, hay un escudo, granadas y armas.

Una buena estrategia es quedarte en una esquina y bien protegido con el escudo. Sobre todo, ármate de paciencia, no va a ser un combate fácil. Cuando acabes con ellos dos, la sala de vigilancia se abrirá sola. Entra y abre la puerta, ve hacia la derecha y baja por las escaleras. Salta a la planta baja y abre la única puerta posible. Es una zona de carga y descarga, acciona el botón verde de la puerta metálica grande y corre hacia atrás a cubrirte; varios carroñeros saldrán por debajo de ella; mátalos y ve por la puerta de donde salieron. Investiga, hay un cuerpo paranormal y munición. Acciona el botón verde desde el interior y cierra la puerta, ahora ya podrás abrir la que está bloqueada.

VE A LA PISTA E INTERCEPTA A BECKETT.

Sigue avanzando, llegarás a otra gran sala; trepa por los escombros y entra por la puerta que está abierta. Dirígete al exterior, a lo lejos verás una armadura robótica. Corre hacia ella y aniquila a todo ser. Avanza con ella, a lo lejos un enemigo de tu nivel, otra armadura.

DERROTA A LOS COMANDANTES DE ARMACHAN QUE VIGILAN EL CONTENEDOR E INTERROGA A BECKETT.

La mejor forma de acabar con ella es poniendo entre vosotros un objeto grande y bailar en círculos atacándole. Una vez termines, dos invocadores fásicos aparecerán; a pesar de que hay un alijo con lanzamisiles, no hace falta que los uses, te puede resultar más fácil seguir desde la armadura.

INTERVALO 08. PABELLÓN.

Meta: acaba con los inquietantes recuerdos de Harlan Wade.

ENFRÉNTATE AL PASADO DE TU INFANCIA EN EL PABELLÓN

Baja las escaleras e investiga la zona, tienes una sola pistola con munición infinita. Desde la escalera principal, a la izquierda, en una esquina y debajo de una pila de neumáticos, hay una muñeca Alma. En esa zona hay una habitación con taquillas. Sube por esas pequeñas escaleras y, a través de las cristaleras, reconocerás la habitación en la que te hicieron experimentos de pequeño. Vuelve atrás, el arrastrado intentará atacarte, recuerda ralentizar el tiempo. La única manera de curar tus heridas es disparar contra él. Dirígete a la zona contraria desde donde estabas, se ha abierto una puerta.

> **LOGROS EN EL 08**
>
> - **El regreso del rey.** Completar el intervalo.
> - **Puntuación soñada.** Alcanzar una puntuación total de 50.000 al término.

ENCUENTRA Y DESTRUYE EL OBJETO DE TU PASADO PARA BORRAR TUS RECUERDOS

Recoge el objeto iluminado del suelo y destrúyelo. No hay nada más en esta habitación, sal y vuelve a las escaleras principales, el monstruo volverá a salirte, mejor que estés atento a sus pisadas es un aviso antes de que aparezca. Ve hacia la zona contraria en la que estás ahora, una nueva puerta se ha iluminado, entra.

Vuelve a coger el objeto iluminado y destrúyelo. Sal de la habitación y busca una nueva puerta iluminada, entra a través de ella.

Objetivo: encuentra y destruye el objeto de tu pasado para borrar tus recuerdos.

Al lado de unas cajas metálicas está el objeto, destrúyelo. Hay un cuerpo paranormal en el suelo.

Objetivo: entra en el reino de Harlan Wade.

Sal de esta habitación y ve hacia una puerta iluminada completamente de blanco, a la vuelta de donde has salido. El arrastrado te impedirá acceder a ella, cueste lo que cuesta. Apareces en un camino, ármate con todo lo posible.

Objetivo: derrota a Harlan Wade y acaba con el control que ejerce sobre tu familia.

El monstruo final. Dispara cuando abra la boca, justo en el interior. Ten mucho cuidado; cuando se esconda aparecerán soldados enemigos. Acaba con ellos y volverá a salir el enorme arrastrado; así sucesivamente hasta que aniquiles a Harlan. Y por fin hemos acabado la aventura. ¡Disfruta de la escena final!

MULTIJUGADOR

Si no te conformas con jugar una campaña solo o en modo cooperativo con otro amigo, F.3.A.R. te trae el modo multijugador. Prepárate para sufrir aún más.

El modo multijugador es uno de los platos estrella de este nuevo título. Intentado evitar a toda costa los clásicos modos multi -como captura la bandura-, *F.3.A.R.* consta de cuatro campañas con escenarios diferentes en cada una de ellas. Todas las campañas tienen tiempos límite para superar ciertas partes de cada fase, lo que aumenta tu puntuación final en el ránking. Antes de empezar cada fase, tenéis el reloj a 0 para que dediquéis el tiempo que consideréis necesario a escoger las armas más adecuadas.

En general, no es una experiencia de juego de larga duración; cada escenario tiene unos diez o quince minutos, pero se aseguran de que el nivel de tensión sea máximo, incluso más que en el nivel campaña.

Para disfrutar más la experiencia, recomendamos jugar una vez hayas terminado el juego.

¡Corre!

Tienes que coordinarte con tus compañeros. Como bien dice el título, tu principal objetivo es correr todo lo que puedas. El Muro de la Muerte de Alma -una enorme barrera de humo- se dirige hacia vosotros y tenéis que escapar de ella. Nadie en tu equipo debe quedarse atrás o moriréis todos. Mientras escapáis como locos de las garras de esa nube oscura, los enemigos no se quedarán atrás y harán todo lo que esté en sus manos para también acabar con vuestra vida. No te pares, simplemente dispara y ve avanzando y esprintando.

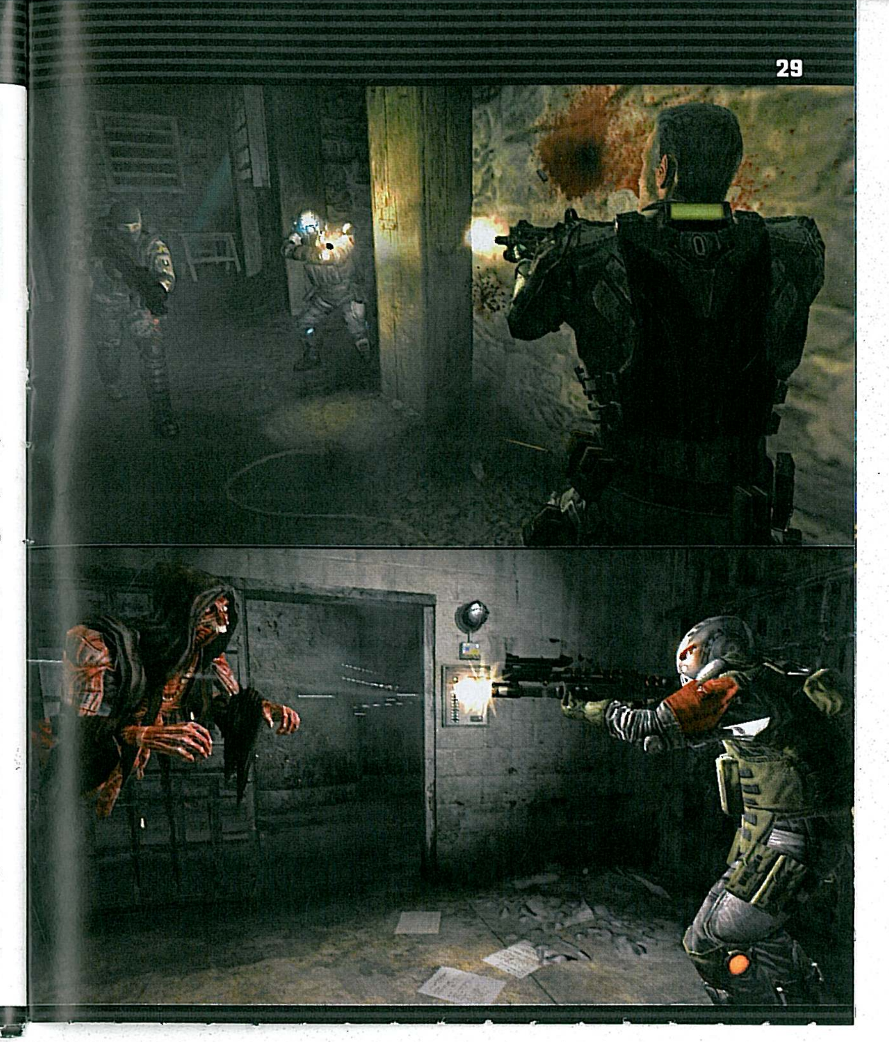
Contracciones

Ya viste lo que es sufrir las contracciones de tu madre durante el juego, así que esta experiencia no te resultará extraña.

Contracciones es el modo multijugador más bestia del título. Un comando F.E.A.R. queda aislado y es el encargado de enfrentarse a toda clase de enemigos que despierta Alma con sus contracciones. Serán ni más ni menos que veinte aludes de dolor en los que tendréis que aniquilar a cualquier ser, mientras que en los momentos de tranquilidad habréis de recoger munición y armas y construir barricadas para así evitar ser aniquilados más fácilmente por las hordas de Alma, que saldrán al azar -ya podrán ser arrastrados, armaduras robóticas de Armacham, carroñeros o sectarios-. A todo ello le sumamos una espesa niebla que limitará nuestra visibilidad y alguna que otra visita sorpresa de Alma embarazada...

Superviviente de las Almas

Este modo cambia un poco las tornas de la historia. Ahora no somos todos contra Alma, sino más bien al contrario. Alma consigue poseer a uno de tu equipo y este se encargará de aniquilaros a todos mientras sois atacados por soldados de Armacham. Poco a poco, Alma seguirá poseyendo a cada uno de vosotros, quienes dispondréis de cierto límite de tiempo para ayudar a la psíquica y al resto de poseídos a acabar con vuestros antiguos compañeros de equipo. Ganará quien consiga sobrevivir a los ataques de sus corrompidos compañeros.







Rey de las Almas

Eres un fantasma que puede hacerse con las almas enemigas. Se une el hecho de que tus compañeros, al morir, liberan la mitad de las almas que han recopilado, así que es el momento perfecto para acercarte y recoger las que puedas. Tu objetivo será aniquilar a cualquier enemigo humano y hacerte con su energía. El jugador que mayor puntuación obtenga será aquel que más adversarios aniquile y más almas recoja, tanto de enemigos como de cualquier otro jugador que muera y libere otras tantas.

Al igual que en la campaña, en el multijugador hay otra tanda de logros y trofeos. Estos son:

- **Recolector de almas.** Alcanza un total de 6.000 almas en una ronda de Rey de las almas.
- **Indeciso.** Posee a 20 enemigos diferentes en una ronda de Rey de las almas.
- **¡Imparable!** Gana las 5 rondas completas de un combate de Rey de las almas que sea de cinco rondas.
- **Acaparador de almas.** Alcanza un total de 25.000 almas a lo largo de todas las rondas de un combate de Rey de las almas.
- **Monarca.** Gana 20 rondas de Rey de las almas.
- **¡Volveremos a intentarlo mañana!** Sobrevive a 3 oleadas seguidas en Contracciones sin que nadie devuelva ninguna caja.
- **¡No le tengo miedo a nada!** Termina una oleada de Contracciones en LOCO sin que nadie vaya al último enfrentamiento.
- **Ciega muerta.** Pasa una ronda completa de Contracciones con niebla espesa sin ir al último enfrentamiento.
- **Manejar con cuidado.** Devuelve 30 cajas en una partida de Contracciones.
- **Cantar las 20.** Completa la oleada número 20 en Contracciones.

La apuesta de Day 1 Studios ha sido, sin lugar a dudas, arriesgada. A pesar de incorporar ciertos modos novedosos muy diferentes a lo que se suele ver en modos multijugador, el desenfreno que exhalan todos y cada unos de los modos hablan por sí mismos.

JUEGO

A nivel estratégico, el multijugador del título que nos ocupa podría ser igual que el del campaña o cooperativo. La única diferencia clave es que la modalidad de juego es más rápida y directa. Cada modo multijugador se verá acotado por un objetivo y meta únicos, así que lo mejor es no entretenerse en pegar tiros a la cabeza o esperar a ver cómo evoluciona el combate. El mejor consejo es correr, esprintar y volar hacia tus enemigos; no importa cómo acabes con ellos mientras sea con un propósito: alcanzar la puntuación perfecta.

¿Jugamos?

CADA MES EN TU QUIOSCO POR SÓLO **1,90€**

¡LAS MEJORES NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!

Exclusivas, Lanzamientos, Análisis, Previews, Descuentos, Concursos.



¡Y ADEMÁS GRATIS!

Nuestras guías de videojuegos con los títulos más actuales.